PROGRAM NAȚIONAL

Parteneriat al Federației Române Șah cu Ministerul Educației

ȘCOALA GIMNAZIALĂ

Profesor:

Tip

curriculum: CDȘ

Disciplina: EDUCAȚIE PRIN ȘAH

Nr. Ore \

saptamana: 1 oră

Clasa .....

An școlar

2024 – 2025

OPŢIONAL – EDUCAȚIE PRIN ȘAH

Prof. înv. primar:

Școala -

Durata: 1 AN / O activitate pe săptămână

2024-2025

ARGUMENT

Șahul este aparent un joc, dar din punct de vedere al conținutului este o artă, iar din punct de vedere al dificultății este o știință.

Tigran Petrosian

Vechi și modern totodată, acest joc al regilor poate reprezenta un important instrument de disciplinare și modelare a gândirii copiilor.

Literatura de specialitate abundă în cercetări privind valențele educative ale jocului de șah. Un număr impresionant de studii științifice au probat potențialul *Jocului minții* în dezvoltarea capacităților mentale, aptitudinilor și abilităților, evidențiind faptul că șahul are un impact pozitiv mai ales asupra copiilor. Beneficiile șahului pot fi recunoscute în toate aspectele educației:

1. Crește coeficientul de inteligență;
2. Dezvoltă abilitățile de rezolvare a problemelor, învățând copiii să ia decizii în mod independent;

3. Îmbunătățește capacitatea de comunicare și aptitudinea de a identifica modele de gândire și acțiune;
4. Oferă oportunități practice pentru luarea de decizii rapide și corecte sub presiunea timpului, abilitate ce poate îmbunătăți performanța viitoarelor examene școlare;
5. Dezvoltă memoria, abilitățile de citit, lingvistice și matematice;
6. Dezvoltă gândirea creativă și critică;
7. Învață copiii să gândească logic și eficient, să selecteze cea mai bună variantă din nenumăratele posibile;
8. Oferă provocări copiilor supradotați și îi ajută pe copiii cu performanțe scăzute să studieze și să depună eforturi pentru excelență;
9. Îi captivează în egală măsură pe băieți și pe fete, indiferent de abilitățile lor naturale;
10. Îi învață pe copii cum să câștige și să piardă în mod elegant;
11. Contribuie la dezvoltarea încrederii în sine și a imaginii de sine, fără o supradimensionare a ego-ului, de vreme ce anumite pierderi sunt inevitabile, chiar și pentru campionii mondiali.

Programa activității opționale ***Educație prin șah*** este elaborată potrivit unui **model de proiectare curriculară centrat pe competențe** adaptate nivelului primar.

Mențiuni:

- Ședințele de șah sunt programate o dată pe săptămână, după finalizarea activităților de învățare.

- Fiecare copil înscris deține o planificare anuală în care se bifează ședințele parcurse.
- Durata unei ședințe variază între 30-35 de minute, în funcție de disponibilitatea și răbdarea copilului de a fi atent și receptiv la sarcini.

Observație: În situația în care se va modifica programul din motive obiective și nu vor putea fi susținute activitățile, acestea vor fi recuperate în cel mai scurt timp.

Planificare calendaristică orientativă - PREGĂTITOARE

ANUL I DE STUDIU

COMPETENȚE GENERALE:

1. Descrierea tablei de șah și a pieselor de șah

2. Utilizarea regulilor de mutare și capturare a pieselor de șah

3. Aplicarea de procedee tactice pentru câștigarea de material sau pentru câștigarea unei partide prin mat

4. Rezolvarea de probleme prin propunerea de soluții adecvate unor poziții dat

COMPETENȚE SPECIFICE:

1.1. Recunoașterea tablei de șah și a elementelor asociate;

1.2. Recunoașterea figurilor și a valorii individuale;

1.3. Efectuarea de aplicații simple;

2.1. Orientarea și mișcarea în spațiu în raport cu repere/direcții precizate, folosind sintagme de tipul: în, pe, lângă, în fața, în spatele, sus, jos, stânga, dreapta, pe linie, pe coloană, pe diagonală;

2.2. Mutarea figurilor pe tabla de șah conform regulilor specifice;

3.1. Identificarea matului ca modalitate de finalizare a unei partide de șah;

3.2. Exersarea unor procedee tactice simple ce se regăsesc în jocul de șah;

4.1. Recunoașterea finalurilor și a principiilor asociate acestora;

4.2. Determinarea soluțiilor adecvate în poziții date;

PLANIFICARE ANUALĂ ORIENTATIVĂ

Nr. Crt.	Disciplina	Competențe specifice	Conținuturi vizate	Săptămâna	Nr. Ore	Observații
Modulul I						
1.	ȘAH	1.1.; 1.2.; 1.3; 2.1.; 2.2.	❖ **Povestea șahului** - cu detalii despre valoarea pieselor ❖ **Pionii:** Pioni vs pioni ❖ **Regele:** Salvarea Regelui: Rege vs Pioni ❖ **Turnul:** Turn vs pioni ❖ **Nebunul:** Nebun vs pioni ❖ **Acum știu!** *Recapitulare* ❖ **Iată cât știu!** *Evaluare sumativă*	I - VII	7	M1
Modulul II						

2.	ȘAH	1.1.; 1.2.; 1.3; 2.1. ; 2.2.	❖ **Dama:** Dama vs pioni ❖ **Calul:** Cal vs pioni ❖ **Valoarea pieselor și valoarea relativă a pieselor** ❖ **Tabla de șah:** Centrul, margine, colțuri ❖ **Rolul pieselor de șah:** Paralelă cu meseriile ❖ **Acum știu!** *Recapitulare* ❖ **Iată cât știu!** *Evaluare sumativă*	VIII - XIV	7	M2
Modulul III						
3.	ȘAH	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.	❖ **Relațiile dintre piese:** Atac și susținere ❖ **Relațiile dintre piese:** Protecția și stânjenirea ❖ **Relațiile dintre piese:** Limitarea ❖ **Cooperarea dintre piese:** Ajutorul - atacul grupat ❖ **Cooperarea dintre piese:** Numărătoarea ❖ **Acum știu!** *Recapitulare* ❖ **Iată cât știu!** *Evaluare sumativă*	XV - XXI	7	M3
Modulul IV						
4.	ȘAH	2.1; 2.2;	❖ **Șahul și matul**: Metode de a scăpa de	XXII -	8	M4

		3.1; 3.2.; 4.1; 4.2.	pericol ❖ **Matul**: Matul cu două Turnuri (poziții simple și plan) ❖ **Matul**: Matul cu Turnul (poziții simple) ❖ **Matul**: Matul cu Dama (poziții simple) ❖ **Remiza**: Poziții simple de PAT (poziții simple) ❖ **Remiza**: Șahul etern și material insuficient (poziții simple) ❖ **Acum știu!** *Recapitulare* ❖ **Iată cât știu!** *Evaluare sumativă*	XXIX		
Modulul V						
5.	ȘAH	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.; 4.1; 4.2.	❖ **Regulile de aur:** Importanța centrului și a dezvoltării ❖ **Mutări speciale:** Rocada, Transformare ❖ **Regulile unui turneu:** Comportamentul fair-play ❖ **Regulile unui turneu:** Partida de șah ❖ **Simularea unui turneu** ❖ **Acum știu!** *Recapitulare* ❖ **Iată cât știu!** *Evaluare sumativă*	XXX - XXXVI	7	M5

Planificarea orientativă a unităților de învățare

MODULUL 1

Nr. de ore: 7
2024 (7 săptămâni)

Perioada: sept. – oct.

Nr. crt.	Conținuturi/ Detalieri de conținut	Com-petenţe	Exemple de activități de învățare	Resurse	Evaluare	Obs.
EDUCAȚIE PRIN ȘAH						
1.	**Povestea șahului -** cu detalii despre valoarea pieselor	1.1 1.2	- Elevii vor vizualiza videoclipului de pe Youtube unde este prezentată povestea șahului https://www.youtube.com/watch?v=2itkgVWq0hc - exerciții de reținere a denumirii fiecărei piese; - colorarea de linii, coloane diagonale pe o tablă de șah desenată pe liniatura caietului de matematică; - desenarea/colorarea tablei de șah; - identificarea coloanei, linie și a diagonalei;	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: povestirea conversația, exercițiul, jocul didactic	evaluare inițială observare a sistematică a elevilor	

			- mini joc- construirea tablei de șah ; - discuții privind înțelegerea jocului de șah și exersarea unor reguli de bază pentru partida de șah: albul mută primul, o dată mută albul, o dată negrul; - așezarea corectă a tablei de șah cu câmpul H1 sau A8 în partea dreaptă; - identificarea direcțiilor utilizând metafora blocului (blocul vs tabla: Scara A, etaj 1 .... Scara H, etaj 8); - jocuri de poziţionare a obiectelor pe plan; - joc de rol pe șotronul tablei de șah;	**forme de organizare**: individual, frontal		
2.	**Pionii:** Pioni vs pioni	1.1 1.2 2.1 2.2	- Povestea "Călătoria Pionilor": Crearea unei povești interactive despre călătoria unor pioni curajoși pe tabla de șah. Copiii pot contribui la desfășurarea poveștii și vor înțelege importanța mișcărilor pionilor în desfășurarea jocului. - Jocul "Pionii Exploratori": Organizarea unui joc interactiv în care copiii devin pioni exploratori și își folosesc mișcările pentru a descoperi diferite zone ale tablei de șah. Scopul este să înțeleagă	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul	observare a sistematică a elevilor	

			importanța mișcărilor pionilor în ocuparea teritoriului. - colorarea de linii, coloane, diagonale, pe o tablă de șah desenată; - recunoașterea figurilor după simboluri specifice internaționale; - recunoașterea figurilor după formă; - aplicarea regulilor de mutare a figurilor; - aplicarea regulilor de mutare a figurilor; - aplicarea regulilor de capturare a figurilor; - exerciții de transformare; - prezentarea propriei persoane în funcție de poziția din clasă și prin raportarea la ceilalți colegi; - Exersare pe tabla de șah demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet;	didactic **forme de organizare**: individual, frontal		
3.	**Regele:** Salvarea Regelui: Rege vs Pioni	1.1 1.2 1.3 2.1	- Povestea Regelui și Pionului: Construirea unei povești interactive despre aventurile unui rege și a unui pion, evidențiind valorile lor individuale	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiect	observare a sistematică a	

		2.2	și modul în care se mișcă pe tabla de șah. - Jocul "Crocodilul": Folosirea unui "crocodil" (semn distinctiv) pentru a compara valorile dintre piese și a determina importanța fiecăreia într-o anumită situație. - identificarea direcțiilor utilizând metafora blocului(Blocul vs tabla: Scara A, etaj 1 .... Scara H, etaj 8) - aplicarea regulilor de mutare a figurilor - exersarea regulii prin care regele nu se poate captura; - exerciţii de deplasare a regelui pe un alt câmp liber (fuga); - diferențierea regulilor de mutare și capturare de la piesă la piesă - Exersare pe tabla de șah demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet a regulilor de aur	or, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	elevilor	
4.	**Turnul:** Turn vs pioni	1.1 1.2 1.3 2.1	- Povestea "Turnul Călător": Crearea unei povești interactive despre un turn călător care explorează tabla de șah. Copiii contribuie la desfășurarea	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiect	observare a sistematică a	

		2.2	poveștii și înțeleg importanța mișcărilor turnului în joc. - Jocul "Turnul și Pionii": Organizarea unui joc în care copiii își folosesc turnurile pentru a "captura" pioni. Aceasta dezvoltă înțelegerea modului în care turnurile pot influența desfășurarea jocului. - Jocul "Turnul Călător":Fiecare copil devine un turn călător și trebuie să parcurgă tabla de șah pentru a atinge anumite destinații. Acest lucru evidențiază mișcările orizontale și verticale ale turnurilor. - exersarea unor scheme de capturare a pieselor în timpul partidei; - exerciții de identificare, în funcție de valoare, a piesei care este mai avantajos de capturat; - jocuri pe echipe de capturare a figurilor la tabla demonstrativă; - Exersare pe tabla de șah demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet;	or, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	elevilor	

			- Utilizarea unui program pe calculator pentru vizualizarea unor deplasări în plan și pentru rezolvarea de exerciții;			
5.	**Nebunul:** Nebun vs pioni	1.1 1.2 1.3 2.1 2.2	- Povestea "Călătoriile Nebunului": Crearea unei povești interactive despre călătoriile unui nebun curios care explorează tabla de șah pe diagonale. Copiii contribuie la desfășurarea poveștii și înțeleg importanța mișcărilor nebunului în joc. - Jocul "Nebunul și Pionii": Organizarea unui joc în care copiii își folosesc nebunii pentru a "captura" pioni pe diagonale. Aceasta dezvoltă înțelegerea modului în care nebunii pot influența desfășurarea jocului. - Jocul "Nebunul în Cercul Diagonal": Fiecare copil devine un nebun și trebuie să se miște pe tabla de șah numai pe diagonale pentru a forma un cerc. Acest joc dezvoltă înțelegerea mișcărilor specifice ale nebunului. - Exersarea unor scheme de capturare a pieselor în timpul partidei; - Exerciții de identificare, în funcție de	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	observare sistematică a elevilor	

			valoare, a piesei care este mai avantajos de capturat; - Jocuri pe echipe de capturare a figurilor la tabla demonstrativă; - Exersare pe tabla de șah cu celelalte piese învățate; - Exersare pe tabla de șah demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet;			
6.	**Acum știu!** *Recapitulare*	1.1 1.2 1.3 2.1 2.2	Rezolvarea de puzzle-uri de șah folosind diagramele de pe aplicația www.chesskid.com	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**:	observare sistematică a elevilor	

				individual, frontal		
7.	**Iată cât știu!** *Evaluare sumativă*	1.1 1.2 1.3 2.1 2.2	Rezolvarea de puzzle-uri de șah folosind diagramele de pe aplicația www.chesskid.com	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	observare sistematică a elevilor	

MODULUL 2

Nr. de ore: 7
2024 (7 săptămâni)

Perioada: noi. – dec.

Nr. crt.	Conținuturi/ Detalieri de conținut	Com-petenţe	Activități de învățare	Resurse	Evaluare	Obs.
EDUCAȚIE PRIN ȘAH						
8.	**Dama:** Dama vs pioni	1.1.; 1.2.; 1.3; 2.1. ; 2.2.	- Povestea "Aventurile Damei": Crearea unei povești interactive despre aventurile unei dame curioase care explorează tabla de șah. Copiii contribuie la desfășurarea poveștii și înțeleg importanța mișcărilor damei în joc. - Jocul "Dama și Pionii": Organizarea unui joc în care copiii își folosesc damele pentru a "captura" pioni. Aceasta dezvoltă înțelegerea modului în care damele pot influența desfășurarea jocului. - Jocul "Dama în Linie": Fiecare copil devine o damă și trebuie să se	**materiale**: fișe de lucru, aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de**	observarea sistematică a elevilor	

			deplaseze în linie dreaptă sau diagonală pe tabla de șah. Acest joc dezvoltă înțelegerea mișcărilor specifice ale damei. - Jocul "Dama și Pionii de Culoare": Organizarea unui joc în care copiii trebuie să aleagă pioni de diferite culori și să își poziționeze damele pentru a-i captura. Scopul este să înțeleagă mișcările specifice ale damei. - Exersarea unor scheme de capturare a pieselor în timpul partidei - Exerciții de identificare, în funcție de valoare, a piesei care este mai avantajos de capturat Jocuri pe echipe de capturare a figurilor la tabla demonstrativă - Exersare pe tabla de șah demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet; - Utilizarea unui program pe calculator pentru vizualizarea unor deplasări în plan și pentru rezolvarea de exerciții;	**organizare**: individual, frontal		
9.	**Calul:** Cal vs pioni	1.1.; 1.2.;	- Povestea "Aventurile Calului": Crearea unei povești interactive despre	**materiale**: aplicație	observare a	

		1.3; 2.1. ; 2.2.	aventurile unui cal curios care explorează tabla de șah. Copiii contribuie la desfășurarea poveștii și înțeleg importanța mișcărilor calului în joc. - Jocul "Călătoriile Calului": Organizarea unui joc interactiv în care copiii devin cai călători și își folosesc mișcările specifice pentru a explora tabla de șah. Scopul este de a evidenția mișcările neobișnuite ale calului. - Jocul "Calul și Pionii": Organizarea unui joc în care copiii își folosesc caii pentru a "captura" pioni. Aceasta dezvoltă înțelegerea modului în care caii pot influența desfășurarea jocului. - Jocul "Traseul Calului": Fiecare copil devine un cal și trebuie să urmeze traseul specific al mișcărilor calului pe tabla de șah. Acest joc dezvoltă înțelegerea mișcărilor specifice ale calului - Exersarea unor scheme de capturare a pieselor în timpul partidei Exerciții de identificare, în funcție de	multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	sistematică a elevilor	

			valoare, a piesei care este mai avantajos de capturat Jocuri pe echipe de capturare a figurilor la tabla demonstrativă - Exersare pe tabla de șah demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet; - Utilizarea unui program pe calculator pentru vizualizarea unor deplasări în plan și pentru rezolvarea de exerciții			
10.	**Valoarea pieselor și valoarea relativă a pieselor**	1.1.; 1.2.; 1.3; 2.1. ; 2.2.	- Povestea "Poveștile Pieselor": Crearea unei povești interactive despre aventurile diferitelor piese în șah și modul în care acestea își folosesc valorile pentru a influența desfășurarea jocului. - Jocul "Căutarea Pieselor Valoroase": Organizarea unui joc în care copiii trebuie să găsească și să poziționeze piesele pe tabla de șah în ordinea valorii lor. Aceasta dezvoltă înțelegerea relativă a valorii pieselor. - Recunoașterea valorii fiecărei figuri în parte **- Joc: Compararea valorilor prin**	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**:	observare a sistematică a elevilor	

			folosirea “crocodilului” și stabilirea importanței fiecăreia (exemplu: dintre pion și cal, crocodilul îl mănâncă pe cal) **- Joc: Adunarea valorilor și compararea prin folosirea “crocodilului” și stabilirea importanței fiecăreia (exemplu: dintre pion + cal vs pion + turn, crocodilul îi mănâncă pe cei din urmă)** **- Încercuiește piesa de șah a cărei valoare este cel mai mic număr impar de o cifră.** **- Ordonează crescător/descrescător următoarele piese de șah (ținând cont de valoarea lor)** **Colorează piesa de șah cu valoarea cea mai mare.** - Exerciții cu caracter matematic (valoare mai mică/mai mare/ egală) - Exersarea unor scheme de capturare a pieselor în timpul partidei - Exersare pe tabla de șah demonstrativă sau pe o aplicație de pe	individual, frontal		

			internet;			
11.	**Tabla de șah:** Centrul, margine, colțuri	1.1.; 1.2.; 1.3; 2.1. ; 2.2.	- Povestea "Călătoria pe Tabla de Șah": Crearea unei povești interactive despre aventurile pieselor care călătoresc în diferite zone ale tablei de șah. Copiii contribuie la desfășurarea poveștii și înțeleg importanța poziționării în diversele zone. - Jocul "Descoperă Centrul": Organizarea unui joc în care copiii trebuie să identifice și să ocupe centrul tablei de șah cu diferite piese. Acesta dezvoltă conștientizarea importanței controlului asupra centrului. - Atelier de Desen "Tabla Noastră de Șah": Fiecare copil desenează propria tablă de șah pe hârtie și evidențiază centrul, marginea și colțurile. Acest exercițiu stimulează creativitatea și înțelegerea spațiului tablei. - Jocul "Colțurile și Piesele": Organizarea unui joc în care copiii își plasează piesele în colțurile tablei și învață cum să le folosească eficient. Aceasta dezvoltă conștientizarea	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	observare a sistematică a elevilor	

			strategiilor specifice pentru colțuri. - Jocul "Marginea și Mișcările Pieselor": Copiii exersează mișcările pieselor în zona marginii a tablei, înțelegând cum aceste mișcări pot influența jocul. Acest joc stimulează gândirea strategică. - Jocul "Centrul și Pionii": Organizarea unui joc în care copiii folosesc pionii pentru a controla centrul tablei. Acesta dezvoltă înțelegerea importanței centrului și a mișcărilor pionilor. - Exersare pe tabla de șah demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet;			
12.	**Rolul pieselor de șah:** Paralelă cu meseriile	1.1.; 1.2.; 1.3; 2.1. ; 2.2.	- Povestea "Călătoria Meseriilor pe Tabla de Șah": Crearea unei povești interactive despre cum diferite meserii călătoresc pe tabla de șah și își folosesc abilitățile specifice. Copiii pot contribui la desfășurarea poveștii și pot discuta asemănările dintre piese și meserii. - Jocul "Regina și Meseriile": Organizarea unui joc în care regina	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația,	observare a sistematică a elevilor	

			trebuie să îndeplinească sarcini similare cu cele ale unui lider într-o meserie specifică. Acest joc dezvoltă înțelegerea importanței reginei în jocul de șah. - Jocul "Regele și Securitatea": Asocierea regelui cu o meserie care implică asigurarea securității și bunei funcționări a unei comunități. Acest joc stimulează gândirea strategică și implicarea activă a copiilor. - Atelier de Desen "Meseria Mea în Șah": Fiecare copil desenează o piesă de șah și o asociere cu o meserie. Aceasta poate fi prezentată apoi colegilor, stimulând discuții și explicații.	exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal		
13.	**Acum știu!** *Recapitulare*	1.1.; 1.2.; 1.3; 2.1. ; 2.2.	Rezolvarea de puzzle-uri de șah folosind diagramele de pe aplicația www.chesskid.com	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedural**	observare a sistematică a elevilor	

				e: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal		
14.	**Iată cât știu!** *Evaluare sumativă*	1.1.; 1.2.; 1.3; 2.1. ; 2.2.	Rezolvarea de puzzle-uri de șah folosind diagramele de pe aplicația www.chesskid.com	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	observare a sistematică a elevilor	

MODULUL 3

Nr. de ore: 7 ***Perioada: ian. – feb.***

2025 (7 săptămâni)

Nr. crt.	Conținuturi/ Detalieri de conținut	Com-petenţe	Activități de învățare	Resurse	Evaluare	Obs.
EDUCAȚIE PRIN ȘAH						
15.	**Relațiile dintre piese:** Atac și susținere	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.	- Jocul de rol: Elevii pot juca jocul de rol pe șotronul tablei de șah, unde un elev poate fi piesa care atacă, iar alt elev poate fi piesa care susține. Această activitate îi va ajuta să înțeleagă mai bine relațiile dintre piese și să își dezvolte gândirea logică. - Exerciții de poziționare: Elevii pot face exerciții de poziționare a pieselor pe tablă, astfel încât să învețe cum să poziționeze piesele într-un mod care să le permită să atace și să susțină în mod eficient.	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul,	observare sistematică a	

			- Jocuri de identificare: Elevii pot juca jocuri de identificare a pieselor din realitatea imediată sau din imagini, în funcție de poziția pe care o au față de un reper. Această activitate îi va ajuta să înțeleagă mai bine relațiile dintre piese și să își dezvolte abilitățile de recunoaștere. - Jocul Pieselor Prietenoase: Copiii aleg câte o piesă și trebuie să găsească o altă piesă care să fie "prietena" lor. De exemplu, pionul și calul pot fi prieteni pentru că se susțin reciproc într-un mod unic. - Exersare pe tabla de șah demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet;	jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	elevilor	
16.	**Relațiile dintre piese:** Protecția și stânjenirea	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.	- Jocul de rol: Elevii pot juca jocul de rol pe șotronul tablei de șah, unde un elev poate fi piesa care protejează, iar alt elev poate fi piesa care stânjenește. Această activitate îi va ajuta să înțeleagă mai bine relațiile dintre piese și să își dezvolte gândirea logică. - Exerciții de poziționare: Elevii pot face	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator	observare a sistematică a elevilor	

			exerciții de poziționare a pieselor pe tablă, astfel încât să învețe cum să poziționeze piesele într-un mod care să le permită să protejeze și să stânjenească în mod eficient. - Jocuri de identificare: Elevii pot juca jocuri de identificare a pieselor din realitatea imediată sau din imagini, în funcție de poziția pe care o au față de un reper. Această activitate îi va ajuta să înțeleagă mai bine relațiile dintre piese și să își dezvolte abilitățile de recunoaștere. - Exersare pe tabla de șah demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet;	**procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal		
17.	**Relațiile dintre piese:** Limitarea	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.	- Povestea Limitărilor: Construiește o poveste simplă despre cum fiecare piesă are anumite limite de mișcare. Copiii pot contribui la poveste și apoi pot exemplifica în practică limitările în cadrul unui joc interactiv. - Construcția Drumului Pieselor:	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator	observare a sistematică a elevilor	

			Folosește benzi colorate sau cretape pentru a marca "drumuri" pe podea. Fiecare copil reprezintă o piesă și trebuie să se deplaseze doar pe aceste drumuri, învățând astfel despre limitările mișcării pieselor. - Jocul Pieselor Încâlcite: Copiii se deplasează liber în spațiu, reprezentând diferite piese de șah. Atunci când sună un semnal, ei trebuie să se oprească și să limiteze mișcarea altor copii, simulând restricțiile specifice fiecărei piese. - Explorarea Spațiului de Joc: Creează o zonă de joacă specială pentru șah cu dimensiuni reduse și piese mai mari. Copiii pot explora această zonă în timp ce învață despre limitele și mișcarea pieselor. - Exersare pe tabla de șah demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet;	**procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal		
18.	**Cooperarea dintre piese:** Ajutorul - atacul	2.1; 2.2;	- Construirea unei Turn Prietenos:	**materiale**: aplicație	observare a	

	grupat	3.1; 3.2.	Copiii se adună pentru a forma un “turn prietenos". Fiecare copil reprezintă o piesă și își ajută colegii să formeze o structură în care se simt în siguranță și sprijină reciproc. - Jocul Pieselor Unite: Fiecare copil primește o piesă de șah și trebuie să găsească un partener pentru a forma o pereche "unită". Aceste perechi vor explora împreună zona de joacă, arătând cum piesele pot lucra împreună. - Teatrul Pieselor: Copiii pot participa la o mică piesă de teatru în care fiecare piesă de șah are un rol specific în ajutarea celorlalte piese să atace sau să se apere. Acest exercițiu teatral îi va ajuta să internalizeze conceptul de cooperare. - Jocul Grupat: Fiecare copil reprezintă o piesă și încearcă să se grupeze cu alți copii pentru a forma "atacuri grupate". În acest fel, copiii pot înțelege cum cooperarea poate crea o forță mai	multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	sistematică a elevilor	

			mare. - Exersare pe tabla de șah demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet;			
19.	**Cooperarea dintre piese:** Numărătoarea	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.	- Povestea Atacurilor și Apărărilor: Construiește o poveste în care fiecare piesă are un număr asociat atacurilor și apărărilor. Copiii pot identifica și număra situațiile în care piesele lor se ajută reciproc sau se protejează. - Jocul Cu Piese de Șah Numerotate: Fiecare copil primește o piesă de șah și un număr asociat. Ei se deplasează pe o tablă mare de șah sau pe podea, numărând câmpurile pe care le ocupă și colaborând pentru a identifica și număra atacurile și apărările. - Jocul de Grup cu Piese Numerotate: Fiecare grup de copii primește piese de șah numerotate. Ei trebuie să colaboreze pentru a număra atacurile și apărările reciproce, învățând să lucreze împreună pentru a evalua situațiile de	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual,	observare sistematică a elevilor	

			pe tablă. - Explorarea Atacurilor și Apărărilor cu Piese de Șah: Pe o tablă de șah, numerotează câmpurile și așează piesele de șah în poziții care să evidențieze atacurile și apărările reciproce. Copiii pot explora și număra situațiile în care piesele lucrează împreună. - Jocul de Descoperire a Situațiilor de Atac și Apărare: Ascunde piese de șah în jurul clasei sau spațiului de joacă, așezându-le în situații care implică atacuri și apărări. Copiii trebuie să le găsească și să discute despre modul în care piesele cooperează. - Exersare pe tabla de șah demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet;	frontal		
20.	**Acum știu!** *Recapitulare*	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.	Rezolvarea de puzzle-uri de șah folosind diagramele de pe aplicația www.chesskid.com	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiect	observare a sistematică a	

				or, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	elevilor	
21.	**Iată cât știu!** *Evaluare sumativă*	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.	Rezolvarea de puzzle-uri de șah folosind diagramele de pe aplicația www.chesskid.com	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul,	observare a sistematică a elevilor	

				jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal		

MODULUL 4

Nr. de ore: 8
2025 (8 săptămâni)

Perioada: mar. – apr.

Nr. crt.	Conținuturi/ Detalieri de conținut	Com-petențe	Activități de învățare	Resurse	Evaluare	Obs.
EDUCAȚIE PRIN ȘAH						
22.	**Șahul și matul**: Metode de a scăpa de pericol	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.; 4.1; 4.2.	- Povestea Pieselor Salvatoare: Construirea unei povești interactive în care piesele de șah sunt eroi și trebuie să găsească metode ingenioase de a scăpa de pericole. Fiecare copil poate contribui cu idei la poveste și poate interpreta rolul unei piese. - Povestea Pieselor cu Superputeri: Construirea unei povești interactive în care piesele de șah au superputeri specifice pentru capturare, protejare sau refugiere. Copiii pot contribui cu idei pentru superputerile pieselor și apoi să joace scene din poveste. - Jocul de Rol cu Piese de Șah Gigante:	**materiale**: fișe de lucru, aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de**	observare sistematică a elevilor	

			Copiii pot juca un joc de rol în care fiecare piesă de șah are un "superputere" sau o metodă specială de a scăpa de pericol. De exemplu, pionii pot sări peste un pericol, regele poate face o "rocadă magică", etc. - Exerciții de poziționare: Elevii pot face exerciții de poziționare a pieselor pe tablă, astfel încât să învețe cum să poziționeze piesele într-un mod care să le permită să scape de pericol în mod eficient. - Jocul "Capturează, Protejează, Refugiază": Organizarea unui joc interactiv în care copiii se mișcă pe o "tablă de șah" umană și își asumă roluri diferite: unii capturează, alții protejează și restul se refugiază. Scopul este să simuleze situații în care un rege trebuie să fie protejat, piese trebuie capturate sau o piesă trebuie să se refugieze pentru a evita matul. - Jocuri de identificare: Elevii pot juca jocuri de identificare a pieselor din realitatea imediată sau din imagini, în funcție de poziția pe care o au față de un reper. Această activitate îi va ajuta	**organizare**: individual, frontal		

			să înțeleagă mai bine metodele de a scăpa de pericol și să își dezvolte abilitățile de recunoaștere. - Jocul de Rol cu Figurine de Șah: Utilizarea figurinelor de șah pentru a crea scenarii în care anumite piese încearcă să captureze, să protejeze sau să se refugieze. Copiii pot inventa povești și situații în timpul jocului. - Exersare pe tabla de șah demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet;			
23.	**Matul**: Matul cu două Turnuri (poziții simple și plan)	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.; 4.1; 4.2.	- Vizualizarea pe youtube a unei secvențe din filmuletul “Matul cu două turnuri” https://www.youtube.com/watch?v=YC6_t-xYy3s - Turnurile Prietenoase: Decorarea unor figurine sau desenarea unor turnuri pe hârtie pentru a le transforma în personaje prietenoase. Copiii pot explora modul în care aceste personaje de turnuri lucrează împreună pentru a obține mat.	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic	observare a sistematică a elevilor	

			- Exerciții de poziționare a pieselor pe tablă, astfel încât să înveți cum să poziționezi piesele într-un mod care să le permită să realizeze mat folosind C P R în mod eficient 3. - Jocul cu Turnuri Mari de Carton: Realizarea unor turnuri mari de carton și plasarea lor în poziții strategice pe o tablă de șah de dimensiuni mari. Copiii pot fi încurajați să exploreze pozițiile și să descopere cum două turnuri pot lucra împreună pentru a obține mat. - Jocul "Turnurile Salvatoare": Organizarea unui joc în care copiii își reprezintă propriile turnuri și trebuie să colaboreze pentru a salva "regele" și a obține mat. Se pot adăuga elemente distractive, precum obstacole sau provocări, pentru a face jocul mai interesant. - Exersare pe tabla demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet a situațiilor de MAT cu două turnuri	**forme de organizare**: individual, frontal		

24.	**Matul**: Matul cu Turnul (poziții simple)	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.; 4.1; 4.2.	- Povestea "Turnul Erou": Creați o poveste despre un turn care devine erou prin realizarea matului. Copiii pot contribui la desfășurarea poveștii și pot identifica momentele cheie ale matului cu turnul. - Jocul "Turnul Salvator": Copiii vor învăța cum funcționează turnul într-un mat. Un copil poate fi "regele", iar ceilalți își vor folosi "turnurile" pentru a crea o barieră și a-l înconjura, simulând astfel un mat. - Jocul "Găsește Matul": Împărțiți tabla de șah în zone și încurajați copiii să găsească modalități de a realiza mat cu turnul în diverse părți ale tablei. - Jocul "Mat în Mișcare": Copiii se mișcă liber în clasă și, atunci când se opresc, trebuie să își poziționeze brațele și corpul astfel încât să formeze o poziție de mat cu turnul. Acest joc implică mișcarea fizică și înțelegerea spațiului. - Jocul "Descoperă și Exersează": Folosind piese de joc mari sau pictate pe podea, copiii vor descoperi și vor	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	observare sistematică a elevilor	

			exersa cum să realizeze mat cu turnul în diferite situații. - Exersare pe tabla demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet a situațiilor de MAT cu turnul			
25.	**Matul**: Matul cu Dama (poziții simple)	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.; 4.1; 4.2.	Povestea "Dama Eroină": Creați o poveste despre o damă care devine eroină prin realizarea matului. Copiii pot contribui la desfășurarea poveștii și pot identifica momentele cheie ale matului cu dama. Jocul "Regina Salvatoare": Copiii vor învăța cum funcționează dama în realizarea matului. Un copil poate fi "regele", iar ceilalți își vor folosi "damele" pentru a crea o linie de control și a-l bloca, simulând astfel un mat. Jocul "Găsește Matul": Împărțiți tabla de șah în zone și încurajați copiii să găsească modalități de a realiza mat cu dama în diverse părți ale tablei. Jocul "Descoperă și Exersează":	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	observare a sistematică a elevilor	

			Folosind piese de joc mari sau pictate pe podea, copiii vor descoperi și vor exersa cum să realizeze mat cu dama în diferite situații. - Exersare pe tabla demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet a situațiilor de MAT cu turnul			
26.	**Remiza**: Poziții simple de PAT (poziții simple)	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.; 4.1; 4.2.	- Povestea Pieselor închise: Construirea unei povești interactive în care piesele de șah devin personaje închise într-o situație de pat și trebuie să găsească modalități de a ieși sau de a ajunge la o remiză. - Jocul "Fiecare în Locul Său": Organizarea unui joc în care copiii trebuie să își plaseze piesele în poziții astfel încât niciuna să nu se poată mișca și să fie pat. Aceasta le oferă o înțelegere simplă a conceptului de pat și remiză. - Puzzle-uri cu Piese de Șah: Crearea unor puzzle-uri simple în care copiii trebuie să aranjeze piesele de șah astfel încât niciuna să nu aibă o mutare validă și să fie într-o situație de pat.	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	observare a sistematică a elevilor	

			- Exersare pe tabla demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet a situațiilor de PAT			
27.	**Remiza**: Șahul etern și material insuficient (poziții simple)	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.; 4.1; 4.2.	- Povestea Șahului Etern: Construirea unei povești interactive în care piesele de șah devin personaje într-un joc fără sfârșit. Copiii pot contribui cu idei la poveste și pot explora conceptul de remiză prin șahul etern. - Jocul "Stai în Șahul Etern": Organizarea unui joc în care copiii își plasează piesele într-o poziție de șah etern, unde regele advers nu poate evita șahul fără să facă o mișcare ilegală. Aceasta poate fi o introducere ludică în conceptul de remiză. - Puzzle-uri cu Șah Etern: Crearea unor puzzle-uri simple în care copiii trebuie să găsească poziții în care regele advers nu poate evita șahul fără a încălca regulile de mutare. Puzzle-urile pot avea imagini atractive pentru a menține interesul. - Jocul "Ajută Piesele": Un joc interactiv în care copiii sunt împărțiți în echipe și	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	observare a sistematică a elevilor	

			trebuie să colaboreze pentru a găsi poziții de șah etern. Fiecare echipă își asumă roluri diferite ale pieselor și își propune să ajute regele advers să ajungă într-o poziție de șah etern. - Jocul "Speranța în Material": Organizarea unui joc în care copiii sunt încurajați să găsească moduri creative de a obține o remiză în ciuda cantității reduse de piese. Acest lucru le permite să exploreze strategii pentru a evita matul și a ajunge la remiză. - Puzzle-uri cu Material Insuficient: Crearea unor puzzle-uri simple în care copiii trebuie să găsească poziții de material insuficient în care nu se poate declara mat. Puzzle-urile pot include imagini atractive și ușor de înțeles. - Exersare pe tabla demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet a situațiilor de remiză			
28.	**Acum știu!** *Recapitulare*	2.1; 2.2; 3.1;	Rezolvarea de puzzle-uri de șah folosind diagramele de pe aplicația www.chesskid.com	**materiale**: aplicație multimedia,	observare a sistematic	

		3.2.; 4.1; 4.2.		videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	ă a elevilor	
29.	**Iată cât știu!** *Evaluare sumativă*	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.; 4.1; 4.2.	Rezolvarea de puzzle-uri de șah folosind diagramele de pe aplicația www.chesskid.com	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic	observare a sistematică a elevilor	

				forme de organizare: individual, frontal		

MODULUL 5

Nr. de ore:7 ***Perioada: mai. – iun. 2025 (7 săptămâni)***

Nr. crt.	Conținuturi/ Detalieri de conținut	Com-petenţe	Activități de învățare	Resurse	Evaluare	Obs.
EDUCAȚIE PRIN ȘAH						
30.	**Regulile de aur:** Importanța centrului și a dezvoltării	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.; 4.1; 4.2.	- Povestea Pieselor Exploratoare: Construirea unei povești interactive în care piesele devin personaje exploratoare care descoperă centrul și dezvoltarea în timpul unei partide de șah. Copiii pot contribui cu idei la poveste și pot participa la scenete. - Jocul "Piesele Descoperă Centrul": Organizarea unui joc interactiv în care copiii trebuie să își plaseze piesele în centrul tablei de șah pentru a descoperi avantajul strategic al acestei zone. Ei pot explora importanța ocupării centrului în contextul regulilor de aur. - Jocul "Călătoria Pieselor": Un joc practic în care copiii pot folosi piese mari sau figurine pentru a simula	**materiale**: fișe de lucru, aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de**	observare a sistematică a elevilor	

			călătoria pieselor în centrul tablei de șah. Aceasta poate fi o activitate fizică și interactivă pentru a evidenția importanța centrului. - Desenarea Importanței Centrului: Activitatea de desenare sau colorare a centrului tablei de șah și a modului în care piesele se dezvoltă în această zonă. Copiii pot utiliza imaginația pentru a evidenția conceptele de bază. - Puzzle-uri cu Dezvoltare în Centru: Crearea unor puzzle-uri simple în care copiii trebuie să găsească moduri de a dezvolta piesele în centrul tablei de șah. Puzzle-urile pot include imagini atractive și să fie ușor de înțeles. - Exersare pe tabla demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet a regulilor de aur	**organizare**: individual, frontal		
31.	**Mutări speciale:** Rocada, Transformare	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.; 4.1; 4.2.	Povestea Rocadei: Construirea unei povești interactive în care regii și turnurile devin personaje care colaborează pentru a realiza o rocada. Copiii pot contribui cu idei la poveste și pot participa la scenete pentru a ilustra conceptul. Povestea Pieselor Transformate: Construirea unei povești interactive în	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedural**	observare a sistematică a elevilor	

			care piesele de șah devin personaje care trec prin transformări pentru a-și dezvolta abilitățile. Copiii pot contribui cu idei la poveste și pot participa la scenete pentru a ilustra conceptul. Jocul "Regii la Ocol": Organizarea unui joc în care copiii își folosesc mâinile pentru a simula mișcările regelui și turnurilor în timpul rocadei. Aceasta este o activitate fizică și interactivă care le permite să experimenteze conceptul de rocada. Jocul "Turnul Salvator": Un joc în care copiii își aleg să fie turnuri și trebuie să găsească moduri de a ajuta regii să efectueze o rocada. Scenariul poate include obstacole sau provocări pentru a face jocul mai interesant. Puzzle-uri cu Rocadă: Crearea unor puzzle-uri simple în care copiii trebuie să găsească moduri de a realiza o rocada într-o anumită situație pe tablă. Puzzle-urile pot include imagini atrăgătoare și să fie adaptate nivelului de înțelegere al grădiniței. Jocul "Găsește Rocada": Organizarea unui joc în care copiii trebuie să găsească situații în care rocada este o mutare potrivită. Aceasta poate fi o activitate de observare și recunoaștere	**e**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal		

			a potențialelor situații pentru rocada. Jocul "Piese Magice": Organizarea unui joc în care copiii își pot alege piese de șah și, printr-o "transformare magică", acestea se pot schimba în alte piese. De exemplu, un pion poate deveni o regină sau un cal. Jocul "Puzzle-ul Transformării": Crearea unor puzzle-uri simple în care copiii trebuie să găsească moduri de a transforma piesele de șah într-o situație specifică. Aceasta poate fi o modalitate distractivă de a încuraja gândirea logică. Jocul "Transformare în Echipă": Un joc în care copiii sunt împărțiți în echipe și trebuie să colaboreze pentru a realiza transformări sau subtransformări pe tablă. Fiecare echipă își asumă un rol diferit în această activitate interactivă. Puzzle-uri cu Subtransformare: Crearea unor puzzle-uri care introduc subtransformări, cum ar fi transformarea unui pion într-un cal sau un turn într-o regină. Aceste puzzle-uri pot adăuga o dimensiune suplimentară de complexitate.			

			Exersare pe tabla demonstrativă sau pe o aplicație de pe internet a rocadei și a subtransformării.			
32.	**Regulile unui turneu:** Comportamentul fair-play	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.; 4.1; 4.2.	Povestea "Turneu cu Poveste": Construirea unei povești interactive în care personajele devin participanți la un turneu de șah și trebuie să respecte regulile fair-play. Copiii pot contribui cu idei la poveste și pot înțelege importanța comportamentului adecvat într-un turneu. Jocul "Reguli de Bază": Organizarea unui joc interactiv în care copiii învață regulile de bază ale comportamentului fair-play. Ei pot simula situații de turneu și să practice comportamentul respectuos și cooperant. Jocul "Tombolă cu Valori": Crearea unei tombolă cu imagini sau cu cuvinte care reprezintă valori de fair-play. Copiii pot învăța aceste valori și pot discuta modurile în care le pot aplica într-un context de turneu. Activitatea "Desenăm Regulile": Copiii pot desena sau colora imagini care reprezintă regulile fair-play în timpul unui turneu de șah. Aceasta este o modalitate creativă de a le permite să-și exprime înțelegerea regulilor.	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	observare sistematică a elevilor	

			Discuții și Dezbateri: Sesiuni interactive de discuții în grup în care copiii sunt încurajați să împărtășească idei despre ce înseamnă fair-play și cum pot aplica aceste principii într-un turneu de șah. Jocul "Jucăm Fair-Play": Un joc practic în care copiii practică fair-play-ul în timpul unor partide de șah între ei. Pot fi acordate puncte pentru comportamentul respectuos și cooperant. Jocul "Turneu Respectuos": Organizarea unui joc în care copiii își asumă roluri diferite într-un turneu simulat și trebuie să demonstreze comportament fair-play. Pot fi create scenarii provocatoare pentru a-i învăța cum să gestioneze diverse situații. Jocuri libere de șah sub cadrului didactic			
33.	**Regulile unui turneu:** Partida de șah	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.; 4.1; 4.2.	- Discuții și activități practice privind comportamentul potrivit în timpul unei partide de șah. Se vor acoperi subiecte precum fair-play-ul, respectul față de adversar și rândul de joc. - Explicarea regulilor unei partide de șah	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedural**	observare a sistematică a elevilor	

			- Jocuri libere de șah sub supravegherea	**e**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal		
34.	**Simularea unui turneu**	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.; 4.1; 4.2.	Rezolvarea de puzzle-uri de șah folosind diagramele de pe aplicația www.chesskid.com	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	observare a sistematică a elevilor	

35.	**Acum știu!** *Recapitulare*	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.; 4.1; 4.2.	Rezolvarea de puzzle-uri de șah folosind diagramele de pe aplicația www.chesskid.com	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul, jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal	observare a sistematică a elevilor	
36.	**Iată cât știu!** *Evaluare sumativă*	2.1; 2.2; 3.1; 3.2.; 4.1; 4.2.	Rezolvarea de puzzle-uri de șah folosind diagramele de pe aplicația www.chesskid.com	**materiale**: aplicație multimedia, videoproiector, calculator **procedurale**: conversația, exercițiul,		

				jocul didactic **forme de organizare**: individual, frontal		

MODALITĂȚI DE EVALUARE

a) Probă practică

b) Portofoliul

c) Teste de evaluare

d) Observarea sistematică

BIBLIOGRAFIE

1. Educație prin șah - Curriculum la decizia școlii, pentru anul I și II de studiu
2. Cercetaş, M., *Ghidul pentru învățarea jocului de șah*, Editura Unirea, Alba Iulia, 2012;
3. Cercetaş, M., *Lecţii de şah pentru începători*, Editura Mediamira, Cluj-Napoca, 2007;
4. Milorad Kovačević și Goran Milisavljević, *Să învățăm ȘAH!*, Editura Aramis, București, 2017;
5. Palama, C., Ioniţă M., *Jocul de şah: manual pentru începători*, Editura Şah Press, Bucureşti, 2001;
6. Pavlov, M., *Cooperarea strategică între figuri*. *Construcția atacului,* Editura Gambit, București, 2000;
7. Stoinoiu-Morogan J., *Educație prin șah - Auxiliar curricular pentru anul I de studiu*, Editura Edudel, 2023;
8. *Şah ... pe tabla ciclului primar*, Editura All, Bucureşti, 1999.

Document realizat de către Lejean-Anușca Mădălina-Maria și Plăvițu Eduard